SIM2 Multimedia

M.150

Guia do Usuário

Índice

Informações Importantes

Sobre este Guia do Usuário

Este Guia de Usuário descreve como instalar e operar o projetor M.150 LED 3D. As informações contidas no presente Guia de Usuário podem ser atualizadas de vez em quando devido a melhorias no produto e opiniões do usuário. Visite www.sim2.com para consultar a última versão deste documento.

Segurança

Para reduzir o risco de eletrocussão, desconecte o cabo de alimentação no painel traseiro antes de remover a tampa superior do projetor. Para serviços técnicos referem-se a pessoal qualificado e autorizado pelo fabricante.

Leia este guia

Leia todos os capítulos deste guia antes de ligar o projetor. Este guia fornece instruções básicas para o funcionamento dos projetor M.150 . Instalação, ajustes preliminares e procedimentos que exigem a remoção da tampa superior e possam estar em contato com componentes elétricos devem ser operados por pessoal técnico qualificado e autorizado. Para garantir o funcionamento seguro e a confiabilidade a longo prazo, use apenas os cabos de alimentação fornecidos pelo fabricante. Observe todas as advertências e precauções. Guarde este guia para consultas futuras.

Não toque nas partes internas das unidades

No compartimento do produto há peças elétricas que funcionam perigosamente com altas tensões e em temperaturas altas. Nunca abra a caixa. Confie todo o trabalho de manutenção e reparação a um Centro de Serviço Autorizado SIM2. Abrir o compartimento anula a garantia.

Desligue o aparelho da fonte de alimentação

O dispositivo que desliga a unidade da rede elétrica é o plugue de energia. Certifique-se de que os cabos de alimentação e as principais tomadas elétricas estão em um local de fácil acesso durante as operações de instalação. Puxe o plugue, não o cabo, para desligar o aparelho da rede elétrica. Utilize apenas a fonte de alimentação especificada. Ligue as unidades de uma rede de alimentação elétrica com tensão nominal entre 100-240 V AC, 50/60 Hz e equipada com um sistema de aterramento de proteção. Se você não tiver certeza do seu rating de rede doméstica, contacte um eletricista. Tome cuidado para evitar sobrecarregar a tomada de alimentação e quaisquer fios de extensão.

Substituição dos fusíveis
Antes de trocar o fusível, desligue o aparelho da rede elétrica. O compartimento do fusível fica ao lado do conector de alimentação. Retire o suporte do fusível com uma chave de fenda e substitua o fusível. Coloque o fusível de substituição. Use apenas fusíveis do tipo T 10 A L H para o projetor.

Tenha cuidado com os cabos
Verifique se os cabos tenham sido instalados para que não impeça a passagem de pessoas ou constituam risco de tropeção. Mantenha os cabos longe das crianças. Instale o aparelho o mais próximo à tomada da parede possível. Evite pisar nos cabos de energia, certifique-se de que não estejam emaranhados, e nunca sacude-os ou puxe-os; não expônha-os a fontes de calor, e certifique-se de que não se formem nós ou dobras. Se os cabos de alimentação forem danificados, pare de usar o sistema e solicite a assistência de um técnico autorizado.

Desligue o aparelho da rede elétrica durante tempestades elétricas e quando não estiver em uso
Para evitar danos causados por descargas elétricas de trovões nas proximidades, desligue o aparelho durante tempestades ou quando o sistema não for utilizado durante um longo período.

Evite contato com líquidos e exposição à umidade
Não utilize o aparelho perto de água (pias, banheiras, etc), não coloque objetos contendo líquidos sobre ou perto das unidades e não as exponha à chuva, umidade, gotas de água ou sprays; não use água ou detergente líquido para limpá-los.

Coloque a unidade sobre uma superfície estável
Coloque o projetor em uma superfície estável ou use um suporte de teto com uma montagem adequada. Nunca coloque o projetor de apoiado de lado ou na parte de trás, sobre a lente ou o painel superior.

Não permita que as unidades superaqueçam
Para prevenir o sobreaquecimento, dê um espaço livre de pelo menos 0.25 m (10 polegadas) na esquerda, direita e traseira do projetor. Não obstruir as aberturas de ventilação. Não coloque o aparelho perto de fontes de calor como aquecedores, radiadores ou outros aparelhos (incluindo amplificadores) que produzam calor. Não coloque o aparelho em uma área onde não há espaço suficiente (estantes, prateleiras, etc) e, em geral, evite colocá-lo em áreas pouco ventiladas, pois isso pode impedir o arrefecimento suficiente e reduzir significativamente a vida útil da lâmpada.

Nunca olhe diretamente para a lâmpada de projeção
Nunca olhe diretamente para a lente quando a lâmpada estiver acesa, pois a luz intensa pode causar danos aos olhos. Tome especial cuidado para que as crianças não o façam.

LUZ CONDUZIDA
NÃO OLHE FIXAMENTE NO FEIXE
PRODUTO CONDUZIDA CLASSE 2
P ≤ 0.88 mW λ = 452 nm
ICE 60825-1:1993 + A1:1997 + A2:2001
EN 60825-1:1994 + A2:2001 + A1:2002

Tome especial cuidado quanto o movimento da lente
Não coloque objetos nas aberturas do lado da lente, e também assegure-se de que os movimentos das lentes verticais não estejam impedidos por objetos externos.

Não introduza objetos através das aberturas no projetor
Certifique-se de que nenhum objeto esteja inserido no projetor. Se isso ocorrer, desconecte o aparelho da fonte de alimentação imediatamente e chame um técnico autorizado.

Poupança de energia
Aconselhamos desligar o aparelho da fonte de energia quando não estiver em uso. Desta forma você vai conseguir poupanças de energia consideráveis, enquanto ao mesmo tempo protege as peças elétricas internas de desgaste.

Conteúdos 3D

Desconfortos (tais como cansaço visual, dores de cabeça, enjôo, náusea, tonturas, desorientação) podem ser experimentados enquanto você assiste a conteúdos 3D. Nesse caso, pare de assistir e consulte um médico se os sintomas forem graves.
Consulte um médico antes de permitir que crianças pequenas (especialmente aquelas com menos de seis anos) possam assistir a conteúdos 3D, pois o sistema visual delas está ainda em desenvolvimento.
Monitorize as crianças (incluindo adolescentes) que assistem a conteúdos 3D, pois elas têm maior risco de experimentar desconfortos e são menos propensas a se queixar dos sintomas.
Indivíduos que podem ser suscetíveis a ataques epiléticos ou acidentes vasculares cerebrais (com base na história pessoal e familiar) deve consultar um médico antes de assistir a conteúdos 3D.
Todos os espectadores deverão ter intervalos regulares quando assistirem a conteúdos 3D. Duração e frequência dessas interrupções podem variar de pessoa para pessoa.

Meio Ambientet

Este produto contém materiais derivados de recursos naturais usados durante sua fabricação. Ele pode conter materiais que constituem um perigo para o ambiente e saúde. Para evitar que materiais perigosos sejam liberados no meio ambiente e promover a utilização de materiais naturais, SIM2 fornece as seguintes informações relativas à eliminação e reciclagem do produto.

Materiais de resíduos elétricos e eletrônicos (MREE) nunca devem ser descartados em sistemas normais de eliminação de resíduos urbanos.

O rótulo do produto, mostrado aqui, indicando uma lata de lixo cancelada, destina-se a lembrá-lo que o produto requer um tratamento especial no final da sua vida útil. Materiais como vidro, plástico e alguns compostos químicos são recuperáveis e podem ser reciclados para reutilização.

Por favor, observe as seguintes instruções:

- Quando você não quiser mais utilizar o seu equipamento elétrico e eletrônico, leve-o ao local mais próximo de eliminação de resíduos para reciclagem.
- Você pode devolver o seu equipamento antigo ao seu Distribuidor Autorizado SIM2, gratuitamente, quando você comprar um produto novo que é equivalente ou que tem as mesmas funções que o antigo. Contate SIM2 para encontrar o seu distribuidor local.
- Se precisar de mais informações sobre a reutilização, reciclagem e substituição do produto, por favor contate o serviço de atendimento ao cliente SIM2.

Por fim, sugerimos medidas de salvaguarda do ambiente, tais como a reciclagem das em-balagens internas e externas (incluindo as utilizadas para o transporte), na qual o produto foi entregue. Com a sua ajuda, podemos reduzir a quantidade de recursos ambientais necessários para fazer equipamentos elétricos e eletrônicos, reduzir o uso de aterros para os equipamentos utilizados e, em geral, melhorar a nossa qualidade de vida, certificando-se de que materiais perigosos são corretamente eliminados . O tratamento incorreto do produto no final da sua vida útil e a não obediência às instruções de descarte acima são puníveis segundo a legislação local.

Aviso

O aparelho foi submetido a testes de funcionamento exaustivos pela SIM2 para garantir a máxima qualidade. A vida útil da lâmpada do projetor pode, assim, inicialmente ser de cerca 30-60 horas. Além das habituais verificações, o departamento de Controle de Qualidade também fez testes estatísticos antes do envio. Nesses casos, a embalagem pode apresentar sinais de ter sido aberta, e as horas de funcionamento da lâmpada pode vir a ser maior do que as que normalmente aparece quando apenas os testes padrão são executados.

Como o sistema óptico do M.150 é extremamente compacto e tem a finalidade de desenvolver um brilho e contraste muito alto, é possível que uma pequena quantidade de luz seja visível fora da área de projeção e pode variar dependendo do tipo de lentes utilizados e da configuração do zoom e do deslocamento. Esta característica do sistema óptico deve ser considerada normal. A fim de reduzir este efeito SIM2 recomenda que a área ao redor da tela de projeção seja a mais escura possível.

1 Introdução

O M.150 é um high-end projetor unidade compacta 3D única que incorpora a tecnologia PureLED, uma combinaçao de chip DLP da Texas Instruments, três LED individuais de alta potência, um novo sistema de iluminação e um processamento de vídeo dedicado.
A tecnologia PureLED ajuda o projetor a proporcionar imagens mais claras, brilhantes e vibrantes, uma maior gama de cores mais consistentes e taxa típica para contraste totalmente ligado/totalmente desligado de até 100.000:1.
O M.150 é capaz de emular os melhores sistemas de projeção 3D do cinema, em termos de fidelidade de cor, definição e profundidade de imagem. Estes são todos transmitidos com precisão, como é a fluidez de movimento em filmes e esportes de ação rápida. Tudo isto contribui para uma experiência incrível em 3D em casa.
O M.150 foi projetado para uso com telas de grandes dimensões – até 4 m (14 pés) de largura. A escolha de três lentes de vidro de alta qualidade (T1 e T2) está disponível, dando ao projetor uma proporção total de projeção (throw ratio) de 1.5-3.9:1.
Para ajudar na calibração o software SIM2's Live Color Calibration permite o controle completo sobre:

- coordenadas das cores primárias, secundárias e pontos brancos
- tabelas de gama

permitindo que os peritos de calibração possam calibrar com precisão a imagem final através de um aplicativo amigável para computadores que utilizam o sistema Windows.

Principais Características e Benefícios

- alta qualidade de imagem: o reconhecido processamento de imagem de SIM2 e a mais recente 0,95 polegadas 1080p DMD da Texas Instruments
- óptica de precisão: sistema de iluminação compacto die-cast com lentes de vidro de precisão e zoom motorizado, deslocação da lente e do foco
- vida da lâmpada mais longa: vida útil estidamada em cerca 30.000 horas
- cores mais nítidas e saturadas: maior gama de cores consistentes e taxa típica (totalmente ligado/totalmente desligado) de contraste de até 100.000:1
- nível de ruído operacional demasiado baixo: sistema de líquido de refrigeração
- tecnologia quick on/off: os períodos de aquecimento e resfriamento requerem segundos e não minutos
- imagens de rápida ação sem artefato: processamento SIM2 PureMotion
- alta resolução: imagens HD 3D completas atuais, sem borrão e fantasmas
- visualização em 3D confortável: brilho intenso com imagens nítidas sem fantasmas
- efeito 3D imersivo: tamanhos de tela grande, graças a imagens de brilho intenso
- amplo ângulo de visualização 3D: separação estéreo independente dos ângulos de visão
- flexibilidade da tela: sem restrições na escolha do material da tela
- compatibilidade: não há necessidade de fontes específicas e pré-processamento para visualização 3D

Componentes do Sistema

Seu projetor M.150 DLP é enviado com os seguintes itens:

- 1 x unidade de controle remoto iluminado (com quatro pilhas AAA/LR03)
- 3 x cabos de alimentação AC (EUA, União Européia e Reino Unido), 2 m (6,6 pés) de comprimento
- 3 x conectores para conectores de saída de 12 V
- 1 x Manual do usuário (este documento)
- 1 x CD com software Live Color Calibration (para computadores baseados em Windows)

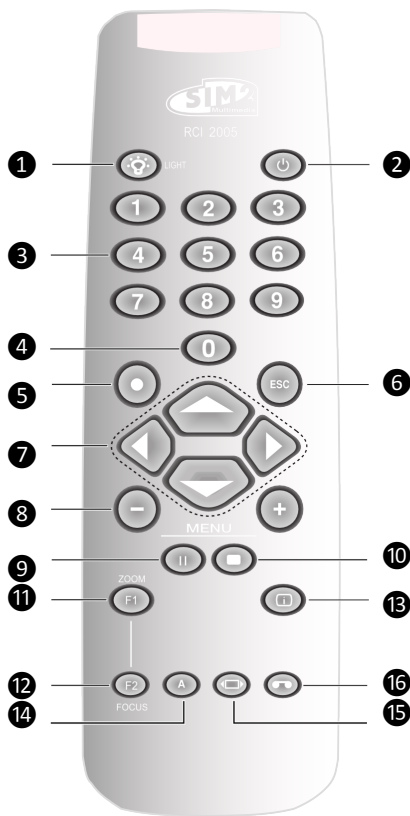
Se algum item estiver faltando ou danificado, entre em contato com seu revendedor o mais rápido possível. Mantenha a embalagem original, em caso de alguma coisa tenha de ser enviada de volta.

Acessórios Opcionais

- Visus System Acc (4 óculos de obturação ativa SIM2 Visus e 1 emissor de IR para óculos de obturação ativa SIM2 Visus)
- Suporte de teto do projetor
- Sistemas de lente anamórfica (fixo ou motorizado)

2 Visão geral

❶	**Lentes de projeção**	Disponível em duas versões: T1 (1.5:1 a 2.1:1) e T2 (2.1:1 a 3.9:1)
❷	**Sensor dianteiro IR**	Recebe sinais infravermelhos da unidade de controle remoto
❸❹	**Aberturas de ventil-ação**	Assegura a operação confiável e protege o projetor contra sobrea-quecimento. Certifique-se de que as aberturas não estejam obstruídas.
❺	**Luz de indicação e monitor de estado**	Mostra o estado do projetor como segue: Luz de indicação: •Vermelho forte = alimentação baixa standby •Laranja forte = acionamento rapido standby •Vermelho e verde piscando = inicialização ou resfria-mento •Verde forte = operação normal StatIndicação de estado: •88 = inicialização •preto = operação normal •código de dois dígitos = estado de erro (código exibido que pode ser útil para resolução de problemas)
❻	**Sensor IR traseiro**	Recebe sinais infravermelhos da unidade de controle remoto
❼	**Teclado**	Controla as funções principais do projetor. Puxe a tampa para acessar às chaves. Veja “Teclado do projetor” na página 11 para uma descrição detalhada das suas funções.
❽	**Conector AC e interruptor de alimentação**	Ligue aqui o cabo de alimentação CA apropriado para sua área. Liga e desliga o projetor.
❾	**Painel do conector**	Contém as conexões para todas os sinais de entrada, controle e sai-da. Veja “Conexões” na página 12 para detalhes

Controle remoto

❶		desliga o projetor
❷	⏻	Seleciona as entradas e liga o projetor
❸	**1-9**	Entra no Menu OSD Input e liga o projetor
❹	**0**	**OK** entra nos submenus, confirma as ações
❺	●	sai OSD
❻	**ESC**	seleciona itens do menu, ajusta configurações de ajuste ou ciclos através de padrões de teste
❼	▲ ◄ ► ▼	Para entrar no Menu Principal OSD e selecionar a seção desejada, cada toque nas teclas seleciona para uma nova aba do menu
❽	**MENU + / -**	**3D** para entrar no menu 3D
❾	**II**	**Memory** para entra no menu Memórias
❿	▬	Executa ações definidas pelo usuário (as definições padrão são: F1 = Zoom, F2 = Focus)
⓫ ⓬	**F1, F2**	**Info** mostra info do projetor
⓭	ⓘ	**Auto** realiza Ajustes Automáticos
⓮	**A**	**Aspect** para entra no Menu Aspect Quick
⓯	◂▭▸	Não utilizado
⓰		desliga o projetor

Personalizar o controle remoto

Você pode usar o seu próprio Controle Remoto IR para controlar seu projetor M.150.

- Se você estiver usando um controle remoto com capacidades de aprendizagem, use o controle remoto do projetor para ensinar os comandos para o controle remoto.
- Se você estiver usando um controle remoto programável, o software de instalação provavelmente permite a importação de códigos Pronto Hex. Veja *SIM2 M.150 IR Control* para ver uma lista de todos os códigos do projetor em formato Pronto Hex, incluindo uma série de códigos distintos para:
  - Aspectos

- Memórias
- Controlos 3D (Modo 3D Mode e Formatos de Entrada)

Funcionamento

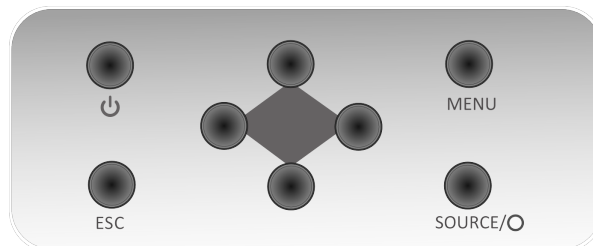
O projetor M.150 tem dois receptores IR, localizados respectivamente na parte dianteira e na parte traseira da unidade. O alcance do controle remoto é de aproximadamente 10 m (33 pés). O alcance do controle remoto é de aproximadamente 10 m (33 pés). Certifique-se de que não há nada que obstrua o feixe de infravermelho entre o controle remoto e o receptor IR que você está apontando. Você pode apontar o controle remoto em direção à tela, pois o feixe de luz infravermelha é refletido pela tela em direção ao receptor IR da frente do projetor. Neste caso, o alcance efetivo do controle remoto pode ser menor do que o declarado.
Nota: Em alguns casos, ao usar 3D a precisão e resposta poderão ser inferiores.

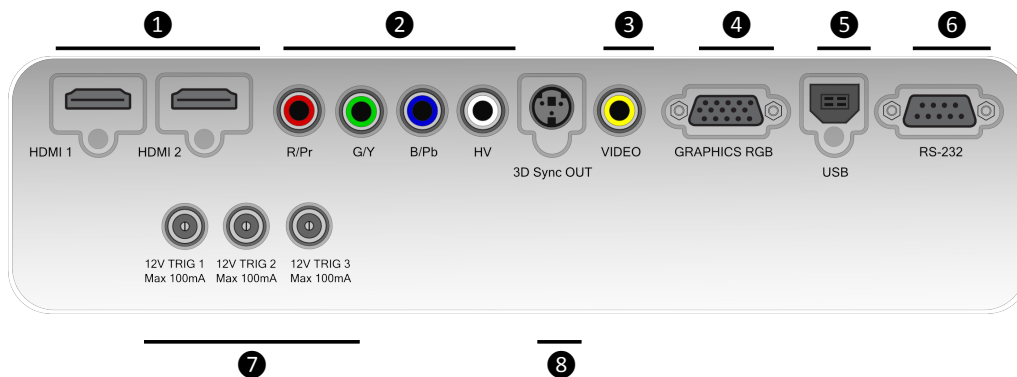
Pilhas

Para instalar as pilhas no controle remoto:

1. Abra a tampa da pilha.
2. Insira quatro pilhas AAA (LR03) certificando-se as polaridades estão de acordo com as **+** marcas no interior do compartimento das pilhas.
3. Recoloque a tampa.

Substitua as pilhas por novas, quando o alcance de funcionamento do controle remoto diminuir. Descarte a pilha usada de acordo com os regulamentos locais. Certifique-se de não misturar pilhas velhas com novas ou diferentes tipos de pilhas.
Aviso: Se você não usar o controle remoto durante um período longo, retire as pilhas para evitar o vazamento.

Teclado do projetor

⏻	liga e desliga o projetor
◄ ► ▲ ▼	seleciona itens do menu, ajusta as configurações ou muda padrões de teste
MENU	entra no Menu principal OSD e seleciona a seção desejada
ESC	saída do OSD
SOURCE/O	entra no menu Entradas OSD/seleciona um item do menu

Conexões

Entradas	1	HDMI 1 HDMI 2	Aceita ambas as entradas vídeo digital HDMI e DVI.
	2	Componentes/RGB-HV	Quatro conectores RCA. Eles aceitam tanto componentes padrão e de alta definição (YPrPb) quanto sinais RGB-HV. Também usado como entrada RGB para sinais SCART RGBS.
	3	Vídeo	Um conector RCA. Aceita sinais de vídeo composto. Também é usado como entrada de sincronismo composto para sinais SCART RGBS.
	4	Gráficos RGB	Um conector fêmea de 15 pinos D-Sub. Aceita sinais de alta definição RGB ou componente.
Controle/ Serviço	5	USB	Porta USB 1.1 (tipo B) para os comandos em série e atualização de firmware.
	6	RS-232	Porta RS232 (fêmea de 9 pinos D-Sub) para comandos em série e atualização de firmware.
Saídas	7	TRIG 1	12 V 100 mA de saída máxima, para o controle de tela motorizada. Ativa quando o projetor for ligado.
		TRIG 2	12 V 100 mA de saída máxima, para sistemas de controle de máscara de tela motorizadas. Veja "Tela" na página 28.
		TRIG 3	12 V 100 mA saída máxima, para controle motorizado da posição da lente anamórfica. Veja "Lente anamórfica" na página 28.
	8	3D Sync OUT	VESA DIN-3 conector para cabo 3D Emissor IR.

Emissor de IR em 3D

O emissor de infravermelho 3D é projetado para ser colocado perto do projetor e direcionado para a tela. Recebe o sinal 3D Sync do projetor e emite pulsos infravermelhos que vão saltar da tela e das paredes até chegar ao receptor infravermelhos dos óculos 3D.

Nota: O emissor vai emitir pulsos de sincronização apenas quando o projetor Lumis 3D S mostrar conteúdos em 3D.

Óculos 3D

Ao exibir conteúdos em 3D, os projetores exibem alternadamente uma imagem para o olho esquerdo e uma imagem para o olho direito em rápida sucessão. Os óculos 3D ligam e desligam as suas lentes, em sincronia com o projetor, para que cada olho receba exatamente sua respectiva imagem. A sincronização é possível devido aos pulsos de infravermelho recebidos pelos óculos do emissor de IR em 3D.

❶	Compartimento das pilhas	Para pilhas CR2032 (3 V DC / 0,2 A)
❷	LED Luz	Indica o estado dos óculos
❸	Receptor IR	Recebe os sinais infravermelhos do Emissor 3D
❹	Lente	obturador de cristais líquidos
❺	Botão	Botão de On e Off

3 Instalação

Esta seção fornece instruções para a instalação do projetor M.150.
Importante: Os procedimentos de instalação devem ser feitos por um especialista qualificado em sistemas AV.

Localização

Ao instalar o projetor M.150 , lembre-se das seguintes considerações.

Tipo de Instalação
Selecione o tipo de instalação que melhor se adapte às suas necessidades:

- projeção frontal ou traseira
- suporte no piso ou teto.

Tipo de Lente
Escolha a distância desejada da tela e selecione o tipo de lente (T1 ou T2) que determina o tamanho da tela desejado.

Refrigeração
Certifique-se de que a localização prevista para o projetor tenha a ventilação adequada. Verifique se a temperatura ambiente seja inferior a 35° C e que o projetor esteja longe das saídas de aquecimento central. Garanta um afastamento mínimo de 0,25 m (10 polegadas) nas laterais esquerda, direita e traseira do projetor.

As tomadas
Verifique se as tomadas estão ligadas ao fio de terra e, preferencialmente protegidas contra surtos de tensão e flutuações. Um UPS é opcional. A alimentação do M.150 funciona em qualquer tensão de linha nominal entre 100-240 V AC, 50-60 Hz

Cabos
Verifique os comprimentos planeados de cabos para cabos de vídeo e controle e certifique-se de que estes comprimentos não excedam as especificações.

Luz ambiente
Evite ou minimize as fontes de luz direcionadas para a tela para preservar a qualidade da projeção da imagem.

Montagem

O projetor pode ser montado no piso (vertical) ou montado no teto (invertida). Escolha o método que melhor se adapte às sua instalação.
Importante: As lentes de projeção estão centradas com o chassis, veja "Dimensões" na página 42 para mais detalhes. Certifique-se de que as linhas do centro das lentes estão centradas horizontalmente com o centro da tela.
Montagem no piso
Posicione o projetor sobre uma superfície segura e plana (como uma mesa ou uma prateleira). Ajuste os quatro pés na parte inferior do projetor até que o projetor esteja nivelado de todos os lados.

Montagem no teto

Inverta o projetor e suspendá-lo a partir do teto com um suporte específico.

- Para encaixar no suporte, desaperte e remova os 3 pés de borracha.
- Encaixe o suporte usando três parafusos M6 não superiores a 8 mm de comprimento

Para montagem no teto apenas use suportes de teto aprovados pela SIM2 e siga as instruções de instalação e instruções de segurança fornecidas com o suporte. Não aperte muito os parafusos.

Orientação

Por padrão, o M.150 é configurado para uma instalação de Frente (projetor instalado na vertical e na frente da tela). Se o projetor for instalado detrás da tela ou invertido, pode usar a função de orientação da imagem do projetor "Orientação" na página 31)

Deslocamento da Lente

Idealmente, o projetor deve ser posicionado em um ângulo reto com a tela e de tal forma que:

- o centro da lente e o centro da tela estejam alinhados uns com os outros
- a imagem projetada preencha a tela perfeitamente

Se não for possível posicionar o projetor perpendicularmente à tela de projeção, você pode usar o controle mecânico da lente para mudar a imagem projetada na vertical e na horizontal. Tabela 3.1 fornece as faixas de deslocamento das lentes apropriadas para a instalação no piso (projetor na vertical) e instalações de teto (projetor invertido). Os limites de deslocamento vertical e horizontal são expressos como porcentagens, respectivamente, altura e largura da imagem.

Importante: O valor do deslocamento vertical disponível pode ser limitado se o deslocamento horizontal também foi aplicado.

Tabela 3.1

Direção	Sentido	Montagem no piso	Montagem no teto
Vertical	Acima	60%	25%
	Abaixo	25%	60%
Horizontal	Esquerda	7,50%	7,50%
	Direita	7,50%	7,50%

Nota:
Os valores porcentuais referem-se respectivamente a altura e largura. A tolerância ±2,5%

Nota: Você pode acessar ao ajuste de Deslocamento de lente diretamente no controle remote, utilizando a tecla **F1** ou **F2**. Veja "Teclas F1-F2" na página 32 para obter maiores detalhes.

Keystone

Se o projetor estiver montado no teto e a tela é menor que o projetor, pode ser necessário inclinar o projetor, adaptando o suporte no teto. Se você fizer isso:

- as bordas superior e inferior da imagem serão desiguais em comprimento

- os lados da imagem ficarão inclinados

Se a inclinação não for excessiva, você pode usar a função Keystone do projetor para corrigir o formato da imagem. Veja “Keystone” na página 31.

Nota: A correção Keystone pode causar artefatos na imagem e pode não estar disponível quando mostrar conteúdos 3D específicos (veja Tabela 4.2).

Zoom e Foco

O M.150 oferece controles motorizados de Zoom e Foco. Você pode acessar estes ajustes através do controle remoto diretamente:

- **F1** tecla para Zoom óptico
- **F2** tecla para o Foco

Veja “Teclas F1-F2” na página 32 para mais detalhes.

Conexões

Proceda da seguinte maneira para ligar o M.150 a fontes de vídeo, dispositivos de controle, sistemas de controle de tela, emissor sincronização 3D e alimentação AC.
Ao conetar o equipamento:

- desligue todos os equipamentos antes de fazer qualquer conexão
- use os cabos de sinal corretos para cada fonte
- verifique se os cabos estejam instalados corretamente para que não impeça a passagem de pessoas ou evitar tropeços.
- assegure de que os cabos estejam conectados (aperte bem os parafusos nos conectores)

Vídeo

Muitas vezes as fontes (Blu-ray, Set Top Boxes, Consolas de Jogos, etc) tem várias saídas. Escolha HDMI sempre que possível.

- **HDMI** Os maiores benefícios deste tipo de sinal são:
  - melhor qualidade de imagem, porque o sinal é transportado no domínio digital através de todo o caminho do sinal
  - a maior resolução disponível, porque as fontes de vídeo podem entregar conteúdos de resolução completa apenas via HDMI
  - disponibilidade de conteúdos 3D, porque a maioria das fontes compatíveis com 3D entregam conteúdos 3D apenas de HDMI
  - optimização de diversos parâmetros de imagem (conteúdo 2D/3D, espaço da cor, aspecto, escala do sinal, over scan), graças à informação auxiliar (AVI infoframe) enviada pelo dispositivo fonte junto com o sinal.

  Se sua fonte tem duas saídas HDMI, recomendamos uma conexão direta com o projetor de uma das conexões HDMI e a segunda saída HDMI para a entrada de um receptor/processador AV adequado de áudio.

  Fontes com uma saída DVI-D podem ser ligadas à entrada HDMI do projetor através de um cabo adequado DVI-D para HDMI. Neste caso, nenhuma informação auxiliar é enviada da fonte para o projetor.

  Nota: HDMI usa um código conhecido como HDCP (High-bandwidth Digital Copy Protection), que protege as gravações contra cópias ilegais. A conexão entre a fonte e o projetor exige que os dois dispositivos executem um aperto

de mão e troquem as chaves de código antes de serem capazes de exibir uma imagem. A tecnologia InstaPort permite a simultânea pré-autenticação de cada dispositivo anexado ao mesmo tempo que é conectado, reduzindo drasticamente o tempo necessário para a troca de fontes HDMI. Por esta razão você deve notar um pequeno atraso antes da imagem aparecer na tela, mas é perfeitamente normal.

- **Gráficos RGB** Entrada para computador pessoal e outras fontes com saídas de sinais RGB ou YPrPb. Estas fontes devem ser capazes de fornecer em separado sincronização H/V ou sincronização composta H+V.
- **RGB/YPrPb** Entrada para Leitores DVD, Set Top Boxes e outras fontes que tenham saída de um dos seguintes sinais:
  - Componente (YPrPb)
  - RGB com sincronização composta em verde (RGsB)
  - RGB com sincronização composta HV
- Conetores RGB também oferecem entradas RGB para fontes SCART RGBS. Ver "Video" em baixo e "RGBS Sync" na página 31.
- **Video** Esta é a entrada para fontes de vídeo compostas (como VCR ou câmaras de vídeo). Este conector é também a entrada de sincronização composta para fontes SCART RGBS. Veja "RGB/YPrPb" em cima e "RGBS Sync" na página 31.

Controle

Você pode conectar o projetor M.150 a um computador pessoal ou um sistema de controle através de um dos seguintes métodos:

- Porta RS-232, usando um cabo de série direto padrão de 9 pinos
- Porta RS-232, usando um cabo conversor de USB para de série. Neste caso, a instalação de um driver de dispositivo fornecido pelo fabricante do cabo pode ser necessária.
- Porta USB, usando um cabo conector USB Tipo A para Tipo B. Neste caso, a instalação de um driver de dispositivo fornecido pela SIM2 pode ser necessária - por favor, pergunte ao seu Distribuidor Autorizado SIM2

Nota: Comunicações RS-232 estão limitadas a 15 metros (50 pés), enquanto as USB estão limitadas a 5 metros (16 pés).

Triggers

Alguns aparelhos de Home Theater podem ser controlados através de um sinal de 12 V. O projetor pode produzir três sinais de 12 V (100 mA max):

- TRIG1 para controlar telas motorizadas
- TRIG2 e TRIG3 são para máscaras de telas motorizadas e controle dos motores da lente anamórfica. Veja "Tela" e "Lente anamórfica" na página 28 para instruções como configurá-los a partir do OSD.

Nota: Três adaptadores de tomada são enviados com o projetor.

Emissor IR

O emissor de IR envia os pulsos de infravermelho que sincroniza os óculos 3D. Faça o seguinte para instalar o emissor:

1. coloque o emissor perto do projetor sobre uma superfície segura, ou use um kit de montagem apropriado

2. conecte o emissor IR à saída do projetor **3D Sync Out**

Óculos 3D

Os óculos vêm com a pilha já inserida no seu compartimento:

1. Remova a folha de isolamento da pilha, puxando-a. A seguir, os óculos serão ligados.
2. Pressione o botão uma vez (menos de 1 segundo) para desligá-los. Você vai ver a luz LED passar de brilhante para desligada.

Para mais informações sobre estados e transições dos óculos, refira-se a "Óculos 3D" na página 21.

Para instalar a pilha:

1. Abra a tampa da pilha.
2. Insira uma pilha CR2032 certificando-se de que a polaridade esteja de acordo com as indicações dentro da tampa da pilha.
3. Feche a tampa.

Substitua a pilha por uma nova quando os óculos não funcionarem corretamente. Descarte a pilha usada de acordo com os regulamentos locais. Mantenha longe do alcance das crianças.

Alimentação AC

Escolha o cabo de alimentação que é apropriado na sua área entre os que acompanham o produto. Conecte a extremidade fêmea do cabo de alimentação à tomada AC localizada no lado direito do projetor (100-240 V AC, 50-60 Hz) e a outra extremidade a uma tomada com fio terra. Um protetor contra surtos de alta qualidade é recomendado enquanto uma unidade UPS é opcional.

Ligar e desligar

Ligar

1. Ligue o interruptor principal do lado direito do projetor. O projetor entra no estado de baixo consumo de energia em espera. O LED no lado esquerdo do projetor fica vermelho e a tela de estado ao seu lado mostra .
2. Pressione qualquer dos botões numéricos (**0**-**9**) no controle remoto ou o botão **I/O** no teclado do projetor para ligá-lo.
3. O LED fica verde e também vermelho e a tela de estado exibe 88 por um tempo.
4. O logo SIM2 aparece na tela em cinco segundos.
5. Quando o projetor estiver pronto para usar (isto pode demorar aproximadamente 40 segundos), se um sinal válido for detectado, uma imagem aparecerá na tela (caso contrário, uma tela preta com uma mensagem "Sem sinal" será exibida).

Desligar

1. Pressione e segure o botão **Off** no controle remoto ou o botão **I/O** no teclado do pro-jetor.
   O LED pisca em verde e vermelho para indicar que o projetor está a arrefecer. As ventoinhas de refrigeração permanecem ligadas por aproximadamente dez

segundos para esfriar a lâmpada. Enquanto isso, o projeto nao pode ser ligado novamente.

2. Após o resfriamento se completar, o projetor entra em estado de espera. A Tela de Estado fica preta, a menos que um código de erro ou aviso seja exibido.
3. A luz do indicador está:
   - **Vermelha** se o modo Espera for configurado para Eco
   - **Coral** se o modo Espera for configurado para Fast Switch On

4 Funcionamento

Visualização de conteúdo 3D

Visualização 3D estéreo oferece imagens claras e nítidas em 3D graças à tecnologia de imagem único chip DLP. Esta técnica consegue a separação de canais usando os óculos com obturador ativo.

- Os óculos com obturador ativo ligam e desligam em rápida sucessão e param a luz an-tes de atingir os olhos. Os óculos são sincronizados através de um emissor de IR acoplado ao projetor.
- Quando uma imagem for destinada para o olho esquerdo, a lente direita dos óculos escurecerá, impedindo que qualquer imagem para o olho esquerdo atinja o olho direito . A lente da esquerda fica completamente aberta.
- O processo se repete muito rapidamente (até 120 vezes por segundo) para cada olho.
- O cérebro humano combina as duas imagens e cria a ilusão de 3D.

Importante: Leia a informação de segurança 3D no início deste Guia do Usuário antes de visualizar conteúdos 3D.

O seu projetor M.150 é capaz de exibir imagens em 3D de alta qualidade excepcional; para assegurar o máximo prazer e visualização sem problemas, recomendamos as seguintes diretrizes.

- Você vai precisar de um leitor Blu-ray ou equivalente, que é capaz de reproduzir conteúdos em 3D e é compatível com HDMI, e claro, uma cópia de um filme que tenha sido lançado em Blu-ray em 3D. Apenas filmes com o logotipo 3D serão compatíveis.
- Certifique-se de que o seu aparelho tem o software mais recente instalado.
- Se o Leitor Blu-ray tem duas saídas HDMI, recomendamos a conexão direta com o projetor de uma das conexões HDMI e a segunda saída HDMI com a entrada de um recep-tor/processador AV adequado de áudio.
- Se você estiver encaminhando todas as suas fontes de HDMI através de um receptor/processador AV, o produto deve ser compatível com 3D e HDMI. Verifique se o seu equipamento possui o firmware mais recente instalado (consulte fabricante para mais informações).
- Outros fornecedores de conteúdos em 3D estão disponíveis, tais como empresas de radiodifusão por satélite, provedores de TV por cabo, VOD e serviços de streaming, jogos de consolas como PlayStation 3. Detalhes do serviço fornecido em 3D podem ser obtidos entrando em contato com os operadores locais/regionais.

Para assistir conteúdo 3D através de Blu-ray

- Ligue o M.150 e todos os outros produtos relevantes, tais como Blu-ray player e receptor AV e assegure-se de que as entradas corretas foram selecionadas.
- Insira o seu disco 3D Blu-ray e pressione play, siga os menus na tela.

Nota: Alguns discos contêm versões do filme ambas em 3D e 2D, certifique-se de escolher a correta.

- Ligue os seus óculos 3D. Por favor, consulte as instruções fornecidas com os Óculos para garantir o funcionamento correto.
- O projetor detecta automaticamente o sinal de 3D, e você será solicitado a usar seus óculos através do OSD.

Para ver em 3D o conteúdo via Satélite, Cabo e Jogos de Consolas

- Ligue o M.150 e todos os demais produtos relevantes, como receptor de satélite e um receptor AV e assegure-se de que as entradas corretas foram selecionadas.
- Selecione o canal adequado 3D.
- Se o projetor mostra duas imagens distorcidas uma ao lado da outra ou uma no topo da outra, selecione o menu 3D pressionando **II** no controle remoto.
- Selecione o modo 3D através do OSD (isso vai expandir o menu). Selecione a versão correta do formato 3D usando os botões para cima/baixo/esquerda/direita.
- Ligue os seus óculos 3D. Consulte as instruções fornecidas com os óculos para garantir o funcionamento correto.

Importante: Todas as tecnologias 3D disponíveis hoje, filtram uma grande quantidade de luz. Portanto, é perfeitamente normal que a imagem 3D seja visivelmente menos luminosa quando comparada com a imagem em modo 2D. Ajuste as configurações de imagem em 3D de acordo para a visualização 3D.

Nota: A utilização do sistema Low Energy Compact Fluorescent Lighting pode interferir com os dados de transmissao IR transmission para oculos 3D glasses, o que resulta na perda de 3D. Recomendamos que toda a iluminação seja desligada quando utilizar o projetor especialmente para 3D.

Óculos 3D

Siga as instruções abaixo para operar os seus óculos 3D:

- **Ligar** Pressione o botão uma vez (veja “Óculos 3D” na página 13). Você vai ver a luz LED passar de desligada para brilhante, e depois desligar outra vez. Você agora está em Modo Cinema SIM2 e os óculos e o projetor estão sincronizados. Se, por qualquer motivo, os óculos se comportam de maneira diferente, reconfigure-os (veja abaixo).
- **Desligar** Pressione o botão uma vez. Você vai ver a luz LED passar de brilhante para desligada.

  Nota: Os óculos desligam sozinhos após uns minutos sem o sinal de sincronização
- **Reinicializar** No caso pouco provável de ter de reinicializar os seus óculos, retire as pilhas do compartimento, e volte a colocá-las.

Nota: Para trocar as pilhas, consulte “Óculos 3D” na página 18.

Menu 3D

Para exibir conteúdos 3D são necessários ajustes adicionais. Na reprodução de conteúdos 3D, pressione **II** no controle remoto para acessar ao menu OSD **3D**.

Modo 3D

- **3D** Ativa Modo 3D e o emissor IR será ativado. A seleção automática é determinada pela fonte a enviar ao projetor a informação correta. Se a imagem errada em 3D é exibida após aproximadamente 10 segundos, vá para ao Formato de Entrada 3D e selecione manualmente o modo 3D correto para o sinal de entrada.
- **2D** Modo de exibição para material normal em 2D. O ajuste do Formato de Entrada 3D está desabilitado. Ajuste PureMotion está habilitado.

Formato de Entrada 3D

O M.150 verifica todos os dados dos AVI infoframe e do sinal de resolução de entrada, de modo a determinar o apropriado formato 3D. Quando a deteção automatica do formato 3D não for possível, escolha uma das seguintes opções:

- **(S-S) Lado a Lado** Metades da esquerda e direita da imagem são separadas, redimensionadas e exibidas. Este modo deve ser aplicado a imagens 3D compostas de duas imagens estereoscópicas comprimidas para metade da sua resolução original horizontal e enviadas simultaneamente.
- **(T-B) Superior e Inferior** As metades superior e inferior da imagem são separadas, redimensionadas e exibidas. Este modo deve ser aplicado a imagens 3D compostas de duas imagens estereoscópicas comprimidas para metade de sua resolução vertical original e enviadas simultaneamente.
- **(F-S) Sequencial Frames** Este modo deve ser aplicado a imagens 3D que consistem de uma sequência de frames alternados em que cada frame sucessivo carregue uma imagem direcionada para um ou outro olho.
  Nota: Você pode precisar de mudar a ordem em que os frames da direita e esquerda são apresentados. Veja “3D Esquerda/Direita” abaixo.

3D Esquerda/Direita

Utilize esta definição se o efeito 3D tiver um visão desconfortável. Essa configuração vai mudar a percepção de profundidade. É importante que a imagem destinada para o olho esquerdo/direito atinja os olhos corretos. Às vezes a maneira mais fácil de verificar é pausar o conteúdo do programa para verificar. Para o efeito mudar, você tem de pressionar **Esc** para sair do OSD.

- **Normal** Os frames da Esquerda e Direita são exibidos na sequência original.
- **Trocados** Os frames da Esquerda e Direira são trocados. Utilize esta definição se a imagem não dá o sentido correto de profundidade.

Formatos de Vídeo 3D Suportados

Os formatos 3D compatíveis estão listados em Tabela 4.1.

Tabela 4.1

Signal	3D Format	HDMI	DVB
1920 x 1080p @ 23.98/24 Hz	Frame Packing	Sim	
	Lado a lado		Sim
	Superior e Inferior	Sim	Sim
1920 x 1080p @ 25 Hz	Lado a lado		
	Superior e Inferior		
1920 x 1080p @ 29.97/30 Hz	Lado a lado		
	Superior e Inferior		
1920 x 1080p @ 50 Hz	Lado a lado		
	Superior e Inferior		
1920 x 1080p @ 59.94/60 Hz	Lado a lado		
	Superior e Inferior		
1920 x 1080i @ 50 Hz	Lado a lado	Sim	Sim
	Superior e Inferior		
1920 x 1080i @ 59.94/60 Hz	Lado a lado	Sim	Sim
	Superior e Inferior		
1280 x 720p @ 50 Hz	Frame Packing	Sim	
	Lado a lado		Sim
	Superior e Inferior	Sim	Sim
1280 x 720p @ 59.94/60 Hz	Frame Packing	Sim	
	Lado a lado		Sim
	Superior e Inferior	Sim	Sim

Alguns ajustes podem não estar disponíveis, dependendo do formato de sinal em 3D. Consulte Tabela 4.2 para mais detalhes.
Os itens que não podem ser ajustados não são exibidos no menu. Quando Aspecto não estiver disponível, é fixado em **Normal**. Quando Keystone não estiver ativo, o seu valor é 0 (sem correção).

Tabela 4.2

Formato 3D	Sinal	Aspecto	Keystone
Frame Packing	1920 x 1080p @ 23,98/24 Hz	●	●
	Outros	-	-
Lado a lado	Todos	● [1]	-
Superior e Inferior	Todos	-	-

Notas:
1. exceto Panorâmica

Menu de Entrada

A entrada desejada pode ser selecionada ao pressionar a tecla com o número correspondente no controle remoto ou através do menu **Entrada**.

- Para entrar no menu **Entrada** pressione:
  Tecla **0** no controle remoto ou **Fonte** no teclado do projetor.
- Para selecionar uma entrada, pressione o número correspondente no controle remoto, ou:
  1. ▲ ou ▼ no controle remoto ou no teclado para destacar a entrada desejada
  2. ● no controlo remoto ou no teclado do projetor para confirmar.
- Para desligar o menu **Entrada** pressione:
  Esc no controle remoto ou no teclado

Cada vez que uma Entrada for mudada, uma caixa de informação aparecerá na tela e per-manecerá ali até que um sinal válido for detectado (esta característica pode ser desabilitada na seção **Configuração** no menu principal, veja "Informação da Fonte" na página 33).
Se nenhum sinal for detectado na entrada selecionada, uma mensagem apropriada será exibida.

Menu Principal

O menu principal dá acesso a todos os ajustes do projetor. Está dividido em quatro principais seções (**Quadro**, **Imagem**, **Configuração** e **Menu**) com vários itens e sub-menus em cada um deles.

- Para entrar no menu principal e selecionar a seção desejada, pressione:
  MENU + ou **MENU** - no controle remoto ou no teclado
- Para entrar em um sub-menu (quando disponível), pressione:
  ● no controle remoto ou no teclado
- Para voltar ao menu anterior, quando em um sub-menu, pressione:
  MENU + no controle remoto ou ● no teclado
- Para selecionar itens do menu, pressione:
  MENU + ou **MENU -** no controle remoto ou no teclado
- Para desativar o menu principal, pressione:
  Esc no controle remoto ou no teclado
- Para alterar as configurações ou selecionar um item em uma lista, pressione:
  ◄, ►, ▲ ou ▼ no controle remoto ou no teclado

Nota: Dependendo da fonte de entrada selecionada e características do sinal, alguns ajustes podem não estar disponíveis.

Quadro e **Imagem** são seções do menu que oferecem acesso aos mais usados ajustes do projetor. Por favor note que:

- você só pode entrar nessas seções quando uma imagem for exibida
- os controles nessas seções só operam sobre a entrada ativa
- quando você selecionar outro modo de entrada ou muda de modo (2D/3D), todas as definições nestas seções são salvas automaticamente
- cada vez que você selecionar um modo de entrada ou mudar de modo (2D/3D), as configurações salvas anteriormente para essa entrada ou o modo serão automaticamente recordadas

- se um melhor controle sobre as configurações salvas for desejado, use a função de Gestão da Memória (veja “Memórias” na página 34)

Configuração e **Menu** são seções que oferecem acesso a ajustes de instalação e OSD. As configurações nestas seções são globais (para todas as entradas e modos, não só para o ativo).

Imagem

Esta seção do menu dá acesso aos ajustes comuns de qualidade de imagem. Ajustes não disponíveis para uma determinada entrada não serão exibidos no menu (Veja Tabela 4.3 mais detalhes).

Tabela 4.3

	Vídeo	RGBS YPrPb	Gráficos RGB	HDMI 1/2
Brilho	●	●	●	●
Contraste	●	●	●	●
Cor	●	●	●	● [3]
Matiz	● [1]			
Nitidez	●	●	●	●
Filtro	●			
Modo Nitidez		●	●	●
Modo Cinema	●	●		
Modo Vídeo				
Redução de Ruído	●	● [2]	●	●
Mode	●	●	●	● [4]
DynamicBlack	●	●	●	● [4]
PureMotion	●	●	●	● [4]

Notas:
1. Apenas NTSC
2. Apenas YPrPb Entrelaçado
3. Apenas YPrPb
4. Apenas 2D

Brilho

Ajusta as áreas escuras da imagem (nível de preto), sem afetar as áreas claras. Aumentando o valor dará mais detalhes nas partes mais escuras da imagem. Para o ajuste correto, pode ser útil exibir um padrão de teste de escalas de cinza com pelo menos vinte bandas. Agora, tente reduzir o brilho da faixa preta, tanto quanto possível, assegurando que ele ainda possa ser distinguido da banda adjacente com brilho um pouco maior do que a preta. Como alternativa, use uma cena composta por objetos negros ao lado de outros objetos coloridos escuros e tente garantir que todos os objetos possam ser identificados separadamente.

Contraste
Ajusta o nível de branco da imagem sem afetar as áreas escuras. Para o ajuste correto, pode ser útil exibir um padrão de teste de escalas de cinza com pelo menos vinte bandas. Agora tente aumentar o brilho da faixa branca, tanto quanto possível, assegurando que ele ainda possa ser distinguido da banda adjacente com brilho um pouco menos do que a branca. Como alternativa, use um cenário composto de objetos brancos bem iluminados cercadas por objetos de luz, com iluminação de baixo nível, e tente garantir que todos os objetos possam ser identificados separadamente.

Cor
Aumenta ou diminui a intensidade da cor da imagem (também chamado de Saturação). Quando definido para zero, imagens coloridas serão mostradas em preto e branco. Aumente o valor até que as cores apareçam naturais: referências adequadas incluem os tons de pele e o verde na grama, em fotos de paisagens.

Matiz
Controla a pureza das cores. Basicamente, ele determina a relação entre o vermelho e verde da imagem. Diminuir o valor aumenta o teor de vermelho da imagem, aumentando-o aumenta o conteúdo de verde. Para este ajuste, use o tom da pele ou uma imagem de teste com barras de cor como referência. Este ajuste é usado principalmente para material de fontes NTSC.

Nitidez
Aumenta ou diminui o nível de detalhe da imagem. Quando o valor de nitidez é reduzido os detalhes da imagem aparecem menos pronunciados, aumentando o valor também aumenta a definição da imagem, fazendo o contorno dos objetos mais nítidos. Note que um valor muito grande pode resultar em uma imagem com ruído e o delinear das imagens terá uma grande quantidade de aumento de margens.

Modo Nitidez
Seleciona o tipo de processamento associado com o ajuste da nitidez. Para um sinal de vídeo entrelaçado ou progressivo, defina para Vídeo; por sinais gráficos para PC, defina para Gráficos. Se a opção **Vídeo** for definida, ela aplica **Redução de Ruído** para aumentar a claridade da imagem.

Redução de Ruído
Este ajuste permite que você escolha o valor da redução do ruído do filtro.

Filtro
Seleciona o modo em que o sinal de entrada é processado. Selecionando o valor mais apropriado para um dado sinal de entrada, pode-se ter a melhor definição horizontal e vertical e a imagem será mais nítida.

Modo Cinema
Use esta opção se a fonte de sinal de vídeo for um filme de cinema (obtido a partir de um dispositivo Telecine com pull-down 3:2 ou 2:2). Neste caso, é aplicado um algoritmo de desentrelaçamento optimizado para este tipo de sinal. Selecionado o modo **Auto**, o desentrelaçador analisa as caracteristicas do sinal e aplica o modo correto de desentrelaçamento automaticamente.

Modo
Quando visualizar conteúdos 2D, seleciona dois modos de usuário:

- **PureMovie** permite uma apresentação pura e não processada do sinal que passa pela fonte. Você pode escolher ou não a função DynamicBlack
- **PureMotion** especificamente criada para material de ação rápida, aumenta a suavidade do movimento, livre de manchas e vibrações

Nota: Quando visualizar conteúdos 3D, o modo PureMotion3D é automaticamente ativado.

DynamicBlack
Aumenta o nível de preto e aumenta a profundidade e o detalhe das imagens especialmente em partes com luminosidade baixa ou média. Ele regula a luz baseada nos conteúdos de informação da imagem que está a ser projetada. As definições disponíveis são **Desligado**, **Vídeo** e **Filme**. **Desligado** é recomendado quando usar padrões de teste para fins de medições e calibrações.

PureMotion
Ativa a função de estimativa de movimento/compensação de movimento, que suprime a trepidação do movimento. Configurações disponíveis são **Desligado**, **Baixo**, **Médio**, ou **Alto**. Configuração padrão é **Baixo**.

Imagem

Esta seção do menu fornece acesso a algumas configurações avançadas de imagem. Ajustes não disponíveis para uma determinada entrada não serão exibidos no menu. Veja Tabela 4.4 mais detalhes.

Tabela 4.4

	Vídeo	RGBS YPrPb	Gráficos RGB	HDMI 1/2
Aspecto	●	●	●	●
Gerenciamento de Cores	●	●	●	●
Correção de Gama	●	●	●	●
Sobreposição de LED	●	●	●	● [1]
Overscan	●	●	●	
Posição	●	●	●	
Frequência		●	●	
Fase		●	●	
Atraso Y/C	●			
Escala do Sinal				● [2]

Notas:
1. Apenas 2D
2. Quando infoframe RGB ou AVI em falta ou incompleto

Aspecto

Muda as dimensões e rácio do aspecto (relação entre largura e altura) da imagem apresentada. Há seis aspectos padrão disponíveis, três aspectos do usuário (com parâmetros configuráveis pelo usuário). Você pode selecionar um aspecto diferente para cada fonte: a proporção de tela selecionada será aplicada automaticamente na próxima vez que a fonte relativa for exibida. Você também pode selecionar o rácio do aspecto necessário desde o controlo remoto ao pressionar repetidamente a tecla ◂▭▸ ou ao pressionar a tecla ◂▭▸e uma das teclas numéricas **1**-**9**. Os aspectos seguintes estão disponíveis:

- **Normal**: projeta a imagem ocupando toda a altura da tela, mantendo a proporção do sinal de entrada. Quando a proporção de sinal de entrada é de 4:3, faixas pretas verticais são exibidas à direita e à esquerda da imagem.
- **Anamorphic**: exibe corretamente uma imagem de 16:9, com over scan.
- **Letterbox**: exibe uma imagem letterbox 4:3 (fonte de sinal com faixas pretas acima e abaixo da imagem), de tal forma que ela preencha a tela 16:9 e mantém o aspecto correto. Esta proporção também é recomendada quando usando lentes Anamórficas.
- **Panorâmica**: amplia a imagem 4:3 cortando uma tira da parte superior e inferior. Panorâmica é ideal para visualizar uma imagem 4:3 numa tela 16:9.
- **Legendas**: isto move a imagem para cima, criando espaço suficiente para as legendas serem vistas.
- **Pixel a Pixel**: faz um mapa pixel a pixel da imagem, sem introduzir qualquer alteração ou over scan para adaptá-la à tela. A imagem é projectada no centro da tela e se as suas dimensões horizontal e vertical são menores do que a tela, nas suas fronteiras vertical e horizontal estarão faixas pretas.
- **Usuário 1, 2** e **3**: pode ser usado se nenhum dos formatos predefinidos são satisfatórios. Você pode alterar o tamanho e forma da imagem (e assim a relação do aspecto) através dos ajustes **Horizontal** e **Vertical**.
  Nota: Com sinais Progressivos HDMI de qualquer resolução, o ajuste horizontal do aspecto de Usuário só funciona para valores negativos.

Você pode atribuir uma ou mais saídas trigger para cada proporção de tela. Os triggers são ativados por seleção dessa proporção de tela:

- **Tela** controla TRIG2 e deve ser usada para controlar um sistema de controlo de máscara de tela
- **Lente anamórfica** controla TRIG3 e deve ser usado para o controle do suporte de uma lente anamórfica motorizada

Veja "Conexões" na página 12 uma descrição Triggers e as suas funções.

Gerenciamento de Cores

Este menu está dividido em três seções. Escolha:

- **1** no controle remoto para ativar a primeira coluna à esquerda (**Primárias**), Aqui você pode selecionar uma das cinco pré-definições para as coordenadas das cores primárias:
  - **Amplo** as coordenadas originais das cores primárias do projetor
  - **Cinema** as coordenadas de cor primária de um espaço de cor que aproxima-se do espaço de cor padrão em 95%

◦ **Adobe RGB 1998**, **HDTV**, **EBU**, **SMPTE-C** as coordenadas das cores primárias definidas pelos padrões
        ◦ **Auto** as coordenadas das cores primárias apropriadas para a entrada de sinal atual (automaticamente identificadas).

    Nota: Ao usar o software Live Color Calibration, dois novos modos personalizados estarão disponíveis. Live Color Calibration permite definir uma gama de cores personalizadas em termos de primárias (vermelho, verde e azul), secundárias (ciano, magenta e amarelo) e as coordenadas da cor branca. Portanto, quando um desses modos personalizado estiver selecionado, os pontos 2 e 3 desativados.

- **2** no controle remoto para ativar a coluna central (**Ponto Branco**), onde você pode selecionar uma das nove configurações predefinidas do ponto branco:
    - **Padrão** o ponto branco associado ao valor selecionado na coluna **1**
    - **Alto**, **Médio**, **Baixo** níveis padrão de equilíbrio de branco
    - **Original** o ponto branco original do projetor
    - **D75**, **D65**, **D50** os iluminantes CIE padrão C
    - **Usuário** um ponto branco que pode ser ajustado de acordo com as suas preferências pessoais seguintes:
        - pressione o número **3** no controle remoto para ativar a coluna de Usuário
        - posicione o ponto branco dentro do diagrama CIE cromacidade

Nota: Para definir com precisão as Primárias e Ponto Branco você precisa ter acesso a equipamentos de medição de cor especializados e também conhecimentos necessários para utilizar esses equipamentos. Alternativamente, contacte o revendedor onde adquiriu o produto e peça-lhe para contatar um calibrador certificado ISF para configurar o projetor.

Correção de Gama

Determina a resposta do sistema à escala de cinza, enfatizando ou atenuando os diferentes graus de luminosidade (pretos, escuros, médios e leves cinzentos e brancos) na imagem projetada. Escolha a configuração que é apropriada para o tipo de fonte de vídeo, a iluminação ambiente e as suas preferências subjetivas. As opções disponíveis são:

- **Natural** a curva padrão predefinida, apropriada para a maioria das situações
- **Dinâmica** a curva pré-ajustada que aumenta os detalhes em áreas escuras da imagem
- **Paramétrica** que permite que você selecione o coeficiente que determina a curva. Coeficiente de valores inferiores a 2,2 enfatizam o detalhe das imagens escuras, enquanto reduzem o contraste total. Os valores acima de 2,2 aumentam o contraste geral, mas reduzem o detalhe das áreas escuras. Para as fontes de vídeo mais comuns, se você definir o parâmetro para 2,2 obterá imagens agradáveis e bem contrastadas.

Nota: Ao usar o software Live Color Calibration, as curvas Natural e Dinâmica predefinidas podem ser substituídas por duas curvas personalizadas.

Sobreposição de LED
Quando ligado (**On**), o brilho do projetor aumenta.
Quando desligado (**Off**), a qualidade da imagem é melhorada mas a luminosidade é moderadamente perdida.
Nota: Ao visualizar os conteúdos 3D, o Sobreposição de LED será automaticamente desabilitado.

Overscan
Remove as bordas externas da imagem e aumenta a porção restante da imagem para preencher a área de exibição. É útil com as fontes que mostram imagens com imperfeições em torno de suas fronteiras.

Posição
Use este ajuste para posicionar a imagem verticalmente e horizontalmente. Esses parâmetros normalmente não exigem ajustes, pois o sistema verifica o sinal de entrada e ajusta automaticamente os valores mais adequados. No entanto, se a imagem não está perfeitamente centrada, pode ser útil forçar o sistema repetir a análise de entrada do sistema e posição da imagem, ativando o procedimento de ajuste automático com a tecla **Auto** no controlo remoto. Quando este procedimento é solicitado, é útil ter um fundo branco ou de cor clara na imagem atual da tela.

Frequência/Fase
Esses ajustes, disponíveis para sinais progressivos e sinais de um PC, garantem a correspondência entre o número de pixeis que compõem o sinal e o número de pixeis que formam a imagem projetada. O projetor normalmente detecta os melhores valores mas, se a imagem estiver perturbada (perda de resolução entre bandas verticais equidistantes e falta de detalhe em linhas verticais finas), você pode pressionar **Auto** no controlo remoto para ativar a função de ajuste automático. Se o procedimento automático falhar em atingir o efeito necessário, introduza os valores de Frequência e Fase manualmente e avance para suficientemente perto da tela para observar os efeitos dos ajustes.

Atraso Y/C
No que diz respeito aos sinais de Vídeo, corrige o desalinhamento horizontal das cores dentro da imagem projetada. Para um dado vídeo padrão (por exemplo, PAL ou NTSC), o valor guardado em memória normalmente não necessita de ajuste posterior, a menos que o cabo de fonte ou a conexão seja alterado.

Escala do Sinal
Determina o sinal do intervalo de dados de sinais de HDMI. Está disponível quando o sinal HDMI vem de uma fonte RGB ou quando o infoframe AVI (Auxiliary Video Information) do sinal HDMI está ausente ou inconsistente.

- **Auto** determina a escala do sinal utilizando as informações fornecidas pela infoframe AVI do sinal HDMI. Se o infoframe AVI está ausente ou inconsistente, o projetor usa valores de 0-255. Auto (que é a configuração padrão), geralmente escolhe a escala do sinal correta, mas, quando necessário, você pode forçar ou 16-235 ou 0-255
- **16-235** define preto em R, G, B = 16 e branco em R, G, B = 235, para combinar os valores de luminescência de normas componente digital

- **0-255** define preto em R, G, B = 0 e branco em R, G, B = 255

Instalação

Esta seção do menu dá acesso aos ajustes de instalação.

Orientação
Seleciona a orientação da imagem projetada. As configurações disponíveis são: Piso, Teto, Piso Traseiro e Teto Traseiro.

Keystone
Compensa a distorção resultante do ângulo de projeção.
Nota: A correção Keystone pode causar artefatos na imagem e pode não estar disponível quando mostrar conteúdos 3D específicos (ver Tabela 4.2). A SIM2 recomenda que você use esse recurso somente quando necessário.

RGBS Sync
RGB Sync indica onde a sincronização com relação ao sinal RGB é fornecida. Selecione:

- **HV** quando o conector HV é usado para o sinal de sincronismo RBGS
- **Vídeo** quando o sinal de sincronismo RGB origina de uma tomada SCART (através do cabo de conversão SCART/RGB-sync). Neste caso, os sinais R, G e B são ligados aos conectores específicos RCA e o sinal Sync está ligado à entrada de Vídeo.

Óculos 3D
Seleciona o tipo de óculos com active shutter que você está usando. Escolha:

- **SIM2** (a definição padrão) quando você está usando os óculos opcionais 3D SIM2 Visus e o emissor 3D SIM2 Visus
- **Universal** se você estiver usando os óculos opcionais Universal e o emissor 3D opcional Universal. Para mais informações refira-se aos "Acessórios Opcionais" na página 8.

Importante: Certifique-se de que escolheu o tipo de óculos 3D correto para obter a melhor sincronização, separação stereo e qualidade de imagem.

Modo Standby
Seleciona o modo standby:

- **Eco** (valor padrão) para o consumo de energia (o acionamento do projeto leva mais tempo)
- **Fast Switch On** para acionamento instantâneo (o consume de energia em standby state é maior)

Padrões de Teste
Entra nos padrões internos de teste, que são necessários para a instalação ou calibração. ▲ ou ▼ no controle remoto ou no teclado para destacar a entrada desejada Para sair dos padrões de teste pressione a tecla **Esc** no controle remoto ou no teclado do projetor.
Nota: Os menus OSD não estão disponíveis, enquanto os padrões de teste são exibidos.

Configurações Iniciais
Redefine a maioria das configurações do projetor para predefinições de fábrica. As configurações na lista a seguir não são repostas:

- O Número de Série e o Nome do Modelo
- Horas da Lâmpada
- Memórias do Usuário (incluindo Nomes de Memórias)
- Lista de Fontes (incluindo Nomes de Fontes)
- Orientação
- Zoom , Foco e Deslocamento das Lentes
- Atraso Y/C
- Posição

Nota: Antes de executar esta operação, aparece uma mensagem de confirmação. Pressione ► para Confirmar e continuar com o reset ou pressione ◄ para Cancelar.

Menu

Esta seção do menu dá acesso aos ajustes OSD.

Idioma
Seleciona o idioma desejado. O M.150 pode exibir os menus em Inglês, Italiano, Francês, Alemão, Espanhol, Sueco, Português, Russo e Chinês Simplificado.

Lista de Fontes
Permite a personalização da lista de Entradas. Para alterar o estado de uma entrada:

1. destaque a entrada desejada
2. use as teclas ◄ e ► para **Ativar** ou **Desativar** a entrada.

Entradas desativadas não são mostradas no menu de seleção de entrada e não podem ser selecionados através das teclas **1**-**5** do controle remoto.
Importante: Entradas ativadas são numeradas de acordo com sua posição na lista. Alterar o estado de uma entrada modifica os números atribuídos às entradas que se seguem (o que é indesejável se você estiver usando um sistema de controle).
Você pode alterar o rótulo de cada entrada (por exemplo, atribuir o nome do dispositivo a que está ligado). Para renomear uma entrada:

1. destaque a entrada desejada
2. pressione ● no controle remoto para entrar no menu Digitar Texto
3. use as teclas ◄ e ► para sublinhar o caráter que você gostaria de mudar
4. digite o símbolo desejado utilizando as teclas **1**-**9** do controle remoto
5. percorra as etapas 3 e 4 até você terminar de digitar o seu rótulo personalizado
6. pressione ● no controle remoto para salvar o rótulo que introduziu, ou **Esc** para anular as modificações

Teclas F1-F2
Permite acesso direto a algumas funções através das teclas **F1** e **F2** no controle remoto.
Os padrões são: F1 = Zoom, F2 = Focus.
Para atribuir uma função diferente para uma destas teclas:

1. destaque as funções desejadas usando as teclas ▲ ou ▼
2. pressione **F1** ou **F2** para definir a tecla designada a essa função.

As funções disponíveis são as seguintes:

- **Zoom** Ativa o controle de zoom óptico, onde as teclas ◄ e ► diminuem e aumentam o zoom respectivamente. Ao pressionar a tecla ● no controle remoto um específico padrão interno de teste é mostrado. Esta é a função padrão para a tecla **F1**.
- **Focus** Assim que for selecionado, ◄ e ► permite a focalizaçao da imagem. Ao pressionar ● no controle remote um padrao de teste interno especifico é exibido. Isto é a função padrão para a tecla **F2**.
- **LensShift** Uma vez selecionado, as teclas ◄ e ► permitem que a imagem seja focalizada. Ao pressionar tecla ● no controle remoto um específico padrão interno de teste é mostrado.
- **Blank** desliga o sinal de vídeo na tela. Pressione a tecla **Esc** para restaurar vídeo para a tela.
- **Correção Gamma** Ativa o menu rápido de Correção Gamma. Use as teclas ▲ ou ▼ para percorrer as tabelas de Gamma disponíveis.
- **Freeze** Ativa ou desativa o modo de imagem estática.

Informação da Fonte

Quando ativado (**Yes**), o projetor exibe informações sobre o sinal de entrada atual cada vez que um novo sinal é detectado. Se desativado (**No**), nenhuma informação é exibida.

Menu Ajuda

Quando ativado, a barra de Ajuda (fornecendo dicas de navegação no menu) é exibida na parte inferior do menu principal.

Fundo OSD

Seleciona o fundo do OSD (**Limpo** ou **Sólido**).

Posição OSD

Altera o local para a exibição do menu principal OSD.

Para selecionar uma das nove posições pré-definidas:

- Pressione as teclas **1**-**9** do controle remoto

Para criar uma posição personalizada:

1. selecione a predefinição que está mais próxima da posição desejada
2. use ◄, ►, ▲ ou ▼ para um ajuste mais afinado

Nota: Evite locais muito perto de cantos ou bordas para evitar o corte dos menus maiores.

Timeout Exibição OSD

Define a duração em que OSD está visível após o último evento. Ajuste em incrementos de 10 segundos desde 10 a 200 segundos.

Memórias

Você pode armazenar e voltar a gravar mais tarde até 6 diferentes conjuntos de valores (Memórias) por tipo de entrada, para que possa ter definições personalizadas para condição de visualização. Cada Memória guarda as configurações da imagem principal que estão disponíveis para um tipo de entrada. Consulte Tabela 4.5 para mais detalhes.

Tabela 4.5

Configurações	Vídeo	RGB / YPrPb Gráficos RGB	HDMI 1/2 2D	HDMI 1/2 3D
Brilho	●	●	●	●
Contraste	●	●	●	●
Cor	●	●	●[1]	●[1]
Nitidez	●	●	●	●
Modo Nitidez		●	●	●
Filtro	●			
Modo Cinema	●	●		
Redução de Ruído	●	●	●	
DynamicBlack	●	●	●	
PureMotion	●	●	●	
Aspecto	●	●	●	●[2]
Cores Primárias	●	●	●	●
Cor Branca	●	●	●	●
Gamma	●	●	●	●
Sobreposição de LED	●	●	●	
Formato de Entrada 3D				●

Notas:

1. Apenas YPrPb

2. Veja a Tabela 4.2 na página 23 para mais informações

A página do menu de funções de Gerenciamento de Memória é ativada pressionando a tecla de **Memória** no controle remoto.

Salvar Configurações Atuais

Para salvar as configurações atuais para a entrada ativa na Memória (*1-6)*:

1. pressione o botão de Memória no controle remoto para exibir o menu de Memórias
2. pressione as teclas ▲ e ▼ para destacar a memória desejada
3. pressione ● para abrir o correspondente menu suspenso
4. pressione as teclas ▲ e ▼ para destacar **Salvar configurações atuais**
5. pressione a tecla ► para executar

A mensagem de confirmação "**Configurações atuais salvas na Memória *(1-6)*"** é exibida. O ícone à esquerda do nome da memória agora indica que valores personalizados estão armazenados. Se desejar, repita os passos acima para salvar

memórias adicionais em locais diferentes.
Nota: Você pode mudar o nome de cada memória. Veja "**Renomeie"** abaixo para mais detalhes.

Recordar
Para recuperar as configurações da entrada atuais de uma memória salva anteriormente:

1. pressione a tecla **Memória** no controle remoto para exibir o menu de Memórias
2. pressione as teclas ▲ e ▼ para destacar a memória desejada
3. pressione a tecla ► para executar

A mensagem de confirmação "**Memória *(1-6)* recordada**" é visualizada. A última memória que você recordou torna-se a memória ativa para a entrada atual (a memória que é automaticamente recordada cada vez que a entrada for selecionada). Se esta operação não for desejada:

1. recorde a memória desejada, conforme descrito acima
2. selecione **Auto** (a linha numerada 0 no menu Memória) e pressione a tecla ▸ .

Nota: Se você estiver usando um sistema de controle personalizado, estão disponíveis códigos distintos para recordar Memórias.

Salvar Configurações Iniciais
Para restaurar as configurações padrão de fábrica para uma Memória previamente guardada:

1. pressione o botão de Memória no controle remoto para exibir o menu Memórias
2. pressione as teclas ▲ e ▼ para destacar a memória desejada
3. pressione ● para abrir o correspondente menu suspenso
4. pressione as teclas ▲ e ▼ para destacar **Salvar configurações iniciais**
5. pressione a tecla ► para executar

A mensagem de confirmação "**Configurações iniciais salvas na Memória *(1-6)*"** é visualizada. O ícone Memória indica que a memória não armazena valores personalizados.
Nota: As outras memórias não são afetadas.

Renomear
Para alterar o nome de cada memória:

1. pressione a tecla Memória no controle remoto para exibir o menu de Memórias
2. pressione as teclas ▲ e ▼ para destacar a memória desejada
3. pressione ● para abrir o correspondente menu suspenso
4. pressione as teclas ▲ e ▼ para destacar **Renomear**
5. pressione ● no controle remoto para entrar no menu Digitar Texto
6. use as teclas ◄ e ► para sublinhar o caráter que você gostaria de mudar
7. digitar o símbolo desejado utilizando as teclas **1**-**9** do controle remoto
8. percorra as etapas 6 e 7 até você terminar de digitar o seu rótulo personalizado

9. pressione ● no controle remoto para salvar o rótulo que introduziu, ou **Esc** para anular as modificações

Importante: Quando você entrar no menu de memórias , uma cópia da configuração atual para a entrada ativa é salva na memória temporária, numerada 0 e nomeada **Auto**. Depois de recordar uma ou mais memórias para a entrada atual, você será capaz de reverter às configurações **Auto** em qualquer momento, desde que você não tenha saído do menu Memória ao pressionar a tecla **Esc**.

Info

Exibe um resumo das configurações do projetor
Esta função é visualizada pressionando a tecla **Info** do controle remoto.

Menus Rápidos

Os menus rápidos permitem aceder às principais ajustes que afetam a qualidade da imagem sem abrir o menu principal. Os ajustes **Brilho**, **Contraste**, **Cor**, **Matiz**, **Nitidez**, **Filtro** e **Redução de Ruído** aparecem uns atrás dos outros na aprte inferior da tela ao pressionar as teclas ▲ ou ▼.

Mensagens

As mensagens seguintes podem aparecer na sua tela:

- **Nenhum sinal**. O sistema não reconhece qualquer sinal aplicado à entrada selecionada. Neste caso:
  - certifique-se de que a entrada selecionada está conetada a um sinal de vídeo ou gráfico e de que a fonte esteja funcionando corretamente.
  - verifique as condições dos cabos usados para conetar o sistemas às várias fontes.
  - certifique-se de que os sinais de vídeo e gráficos fornecidos pela fonte sejam compatíveis com as especificações técnicas do sistema e, em particular, com aquelas da estrada selecionada.
- **Fora da Escala**. Essa mensagem aparece quando a resolução ou a frequência vertical/horizontal do sinal de entrada excede as especificações do sistema (por exemplo, um sinal gráfico QXGA).

5 Resolução de Problemas

O projetor não liga

- Verifique se o interruptor principal (na parte traseira do projetor) está na posição Ligado.
- Certifique-se de que o projetor esteja conectado a uma tomada elétrica e a tomada esteja funcionando.
- Verifique se o fusível localizado perto da tomada de corrente alternada no lado direito do projetor.
- Substitua o fusível por um do mesmo tipo (T 10 A L H 250 V).
- Se o fusível queimar repetidamente, contate um centro autorizado.

Lâmpada não acende

- Se o projetor está sendo resfriado (LED piscando verde e vermelho), aguarde até que o resfriamento se complete. Depois que o Modo Standby for inserido (LED vermelho sólido), ligue o projetor novamente.
- Verifique se a Tela de estado apresenta quaisquer erros. Contate o seu Distribuidor Autorizado SIM2 para receber assistência se o erro persistir.

Mensagem "Sem Sinal" é exibida

- Verifique se a entrada correta está selecionada.
- Verifique se a fonte de vídeo desejada está ligada e se a sua saída está configurada corretamente.
- Verifique a ligação do cabo da fonte de vídeo desejada para o projetor

O controle remoto não funciona

- Ao usar o controle remoto, aponte-o diretamente na parte da frente do projetor.
- Remova quaisquer obstáculos entre o controle remoto e o sensor infravermelho na parte frontal do projetor.
- Verifique se as pilhas do controle remoto estão em boas condições e são inseridas corretamente.

Conteúdos 3D não podem ser exibidos

- Desligue o projetor e a fonte 3D.
- Certifique-se de que a sua fonte seja compatível com 3D e que a saída 3D esteja ativada. Certifique-se de que as opções de resolução 1080p e 24 Hz são ativadas na fonte de 3D para desfrutar de uma visualização Full HD em 3D. (Consulte o seu guia de usuário da fonte de 3D).
- Ligue o projetor em primeiro lugar e, em seguida, ligue a fonte de 3D. Tente reproduzir os conteúdos 3D novamente.
- Certifique-se de que os seus óculos estejam ligados e no modo apropriado SIM2 /Universal).

Conteúdos 3D são exibidos como duas imagens quase idênticas

- Se eles estão próximos uns dos outros, pressione o botão 3D no controle remoto e selecione o Formato de Entrada 3D Lado a Lado.

- Se eles estiverem um acima do outro, pressione o botão 3D no controle remoto e selecione o Formato de Entrada 3D Superior e Inferior

Imagem 3D carece de profundidade

- Pressione o botão 3D no controle remoto, destaque a configuração 3D Esquerda/Direita e selecione o valor (Normal ou Trocado) que restaura o sentido correto de profundidade na imagem.

Problemas de conexão HDMI

- 3D requer uma considerável saída de dados, portanto, use um cabo de boa qualidade de Alta Velocidade HDMI - com ou sem Ethernet.
- Evite o uso de cabos HDMI excessivamente longos, pois isso contribui para problemas de conexão.
    - Não são recomendados cabos de mais de 10m .
    - Evite o uso de cabos HDMI que têm fichas iluminadas ou sistemas ativos que se alimentam no trilho de alimentação 5 V. Se os 5 V caírem abaixo de 4,7 V você não vai obter qualquer imagem!
- Brilhos de cor aleatórios na tela. Isso normalmente significa que o cabo não tem a largura de banda necessária para lidar com o sinal.
    - Tente trocar o cabo ou usar um cabo mais curto.
    - Tente usar uma resolução menor, por exemplo, se você estiver usando 1080p, tente mudar para 1080i. Se isso resolver o problema, provavelmente o defeito é do tipo de cabo.
- Ao mudar as entradas no projetor ou no receptor AV/Processador, às vezes a imagem é verde ou rosa. Isso geralmente significa que um padrão de cor incorreto foi selecionado. Este é enviado automaticamente a cada vez que mudar as entradas HDMI, mas às vezes a informação não é recebida pelo vídeo.
    - Reselecione a entrada, se o problema persistir desconete o cabo HDMI tanto à tela ou á saída do receptor e reconete – isto provoca um detetar hot-plug e deve resolver o problema.
    - Se o problema persistir, verifique com o seu fabricante de receptor AV/processador/Blu-ray para receber as últimas atualizações de software.
    - Tente um cabo HDMI diferente.
- Imagem com chuviscos. Isto significa que o sistema HDCP não autorizou a reprodução do material.
    - Geralmente re-selecionando a entrada vai resolver o problema.
    - Se o problema persistir, então é mais provável que seja um problema relacionado com o cabo. Tente outros cabos
    - Tente excluir alguns dos outros produtos na cadeia do sistema. Por exemplo, ligar o leitor de Blu-ray direto no projetor.

6 Especificações

Tipo de Projeção	Digital Light Processing (DLP), único chip Tipo DLP: 0,95 polegadas, 1920 x 1080
Fonte de iluminação	LED (RGB)
Lente de projeção	Vidro de alta qualidade Rácio de Projecção: ▪ T1: 1.5-2.1:1 ▪ T2: 2.1-3.9:1
Deslocamento da lente	Motorizado (controlado via Controle Remoto e OSD) Vertical: até 60% da altura da imagem, até 25% para baixo Horizontal: até 7,5% da largura direita/esquerda da imagem
Zoom e Foco	Motorizado (controlado via Controle Remoto e OSD)
Entradas	▪ 1 x Vídeo Composto (RCA) ▪ 1 x Componente - Analógico YPrPB/RGBS (4 x RCA) ▪ 1 x RGBHV (D-Sub 15 pinos fêmea) ▪ 2 x HDMI (com 3D, DeepColor e InstaPort)
Controles	▪ Remoto IR ▪ Teclado no painel traseiro ▪ Comandos em série RS-232
Portas de Comunicação	▪ 1 x USB 1.1 (tipo B) para comandos em série e atualizações de firmware ▪ 1 x RS232 (D-Sub 9 pinos fêmea) para comandos em série e atualizações de firmware
Saídas	▪ 1 x VESA DIN-3 para 3D sincronização Saída ▪ 1 x 12 V 100 mA tomada para sistema ligar/desligar ▪ 1 x 12 V 100 mA tomada para proporção de aspecto 4:3/16:9 ▪ 1 x 12 V 100 mA tomada para mover lentes anamórficas
Frequência	▪ Horizontal: 15-80 kHz ▪ Vertical: 24-30 Hz e 48-120 Hz
Padrões de Vídeo	▪ Composto: NTSC 3.58/4.43, PAL B/G/H/I/M/N/60, SECAM (automaticamente selecionado) ▪ Componentes/RGBHV: 480i, 576i, 480p, 576p, 1080i 50/60, 720p 50/60, 1080p 24/25/30/50/60, VGA, SVGA, XGA, SXGA, UXGA ▪ HDMI: 480i, 576i, 480p, 576p, 1080i 50/60, 720p 50/60, 1080p 24/25/30/50/60, VGA, SVGA, XGA

3D Formats	▪ Todos os formatos HDMI obrigatórios ▪ Todos formatos DVB ▪ Outros (refira-se a Tabela 4.1)
Aspect Ratios	Normal (Altura Total), Anamórfico, Letterbox, Panorâmica, Pixel a pixel, Legenda, Usuário (3)
Color Gamut	Totalmente ajustável com pré-ajustes: Amplo, Cinema, HDTV (REC 709), Adobe RGB 1998, EBU, SMPTE-C)
Power	▪ Requesitos: 100-240 V AC ±10% @ 48-62 Hz ▪ Consumo em funcionamento: 390 W ▪ Consumo em Modo Espera: < 1 W (modo selecionado standby Eco)
Size and Weight	▪ Profundidade: 531 mm (20,9 polegadas) ▪ Largura: 420 mm (16,5 polegadas) ▪ Altura: 220 mm (8,7 polegadas) (incluindo a base) ▪ Peso: 28,0 kg (61,7 libras) aprox.
Temperature	▪ Em Funcionamento: 10° C a 35° C ▪ Armazenamento: -15° C a 55° C
Certifications	▪ Diretiva Baixa Voltagem: EN 60950-1/UL60950 ▪ Diretivas EMC: EN 55022, EN 55022 A1 A2, EN61000-3-2, EN61000-3-3

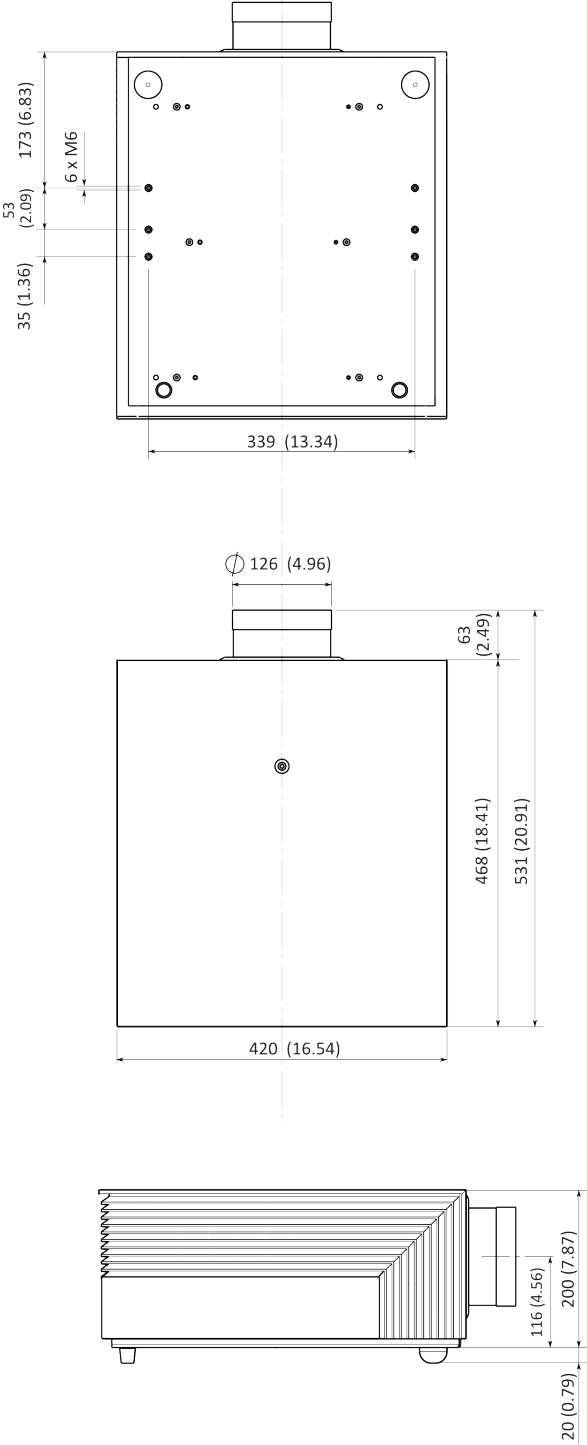
7 Distâncias de Projeção

Tela 1.78:1 (16:9)

Tela			Distância de Projeção			
			T1 (1.5-2.1:1)		**T2** (2.1-3.9:1)	
Tamanho Diagonal (pol.)	Largura (m)	Altura (m)	Min (m)	Max (m)	Min (m)	Max (m)
72	1.59	0.90	2.4	3.3	3.3	6.5
84	1.86	1.05	2.7	3.8	3.9	7.6
92	2.04	1.15	3.0	4.2	4.2	8.4
100	2.21	1.25	3.3	4.6	4.6	9.1
133	2.94	1.66	4.3	6.1	6.1	12.1
150	3.32	1.87	4.9	6.9	6.9	13.6
200	4.43	2.49	6.5	9.2	9.2	18.2

Tela			Distância de Projeção			
			T1 (1.5-2.1:1)		**T2** (2.1-3.9:1)	
Tamanho Diagonal (pol.)	Largura (pol.)	Altura (pol.)	Min (pés)	Max (pés)	Min (pés)	Max (pés)
72	62.8	35.3	7.7	10.8	10.9	21.5
84	73.2	41.2	9.0	12.6	12.7	25.0
92	80.2	45.1	9.9	13.8	13.9	27.4
100	87.2	49.0	10.7	15.0	15.1	29.8
133	115.9	65.2	14.3	20.0	20.1	39.6
150	130.7	73.5	16.1	22.5	22.6	44.7
200	174.3	98.1	21.4	30.0	30.2	59.6

8 Dimensões

As dimensões do M.150 em milímetros e (polegadas).

SIM2 Multimedia S.p.a.
Viale Lino Zanussi, 11
33170 Pordenone – ITALY
Phone: + 39 434 383256
Fax: +39 434 383260
Email: info@sim2.it
www.sim2.com

SIM2 USA
10108 USA Today Way
Miramar, FL 33025 USA
Phone: + 1 954 4422999
Fax: + 1 954 4422998
Email: sales@sim2usa.com
www.sim2usa.com

SIM2 BRIONVEGA Co., Ltd
Room 303-304, No. 244 Liaoning Road
Shanghai 200080 – CN
Phone/Fax: 86 1 62881991
Email: InfoCHINA@sim2.com

SIM2 UK
Steinway House Worth Farm
Little Horsted Nr. Uckfield
East Sussex TN22 5TT – UK
Phone: + 44 0182 5 750850
Fax: + 44 0182 5 750851
Email: info@sim2.co.uk
www.sim2.co.uk

SIM2 Deutschland GmbH
Arndtstrasse 34-36
60325 Frankfurt Am Main – DE
Phone: 0800 800 7462 *(Germany)*
+ 49 163 500 7462 *(Int.)*
Fax: 0800 900 7462
Email: info@sim2.de
www.sim2.de

461043000
(pt/1.8)